NES - JT - FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Jimmy Connors

TENNIS

Mode d'emploi
Instruction Booklet

UBI SOFT
Entertainment Software

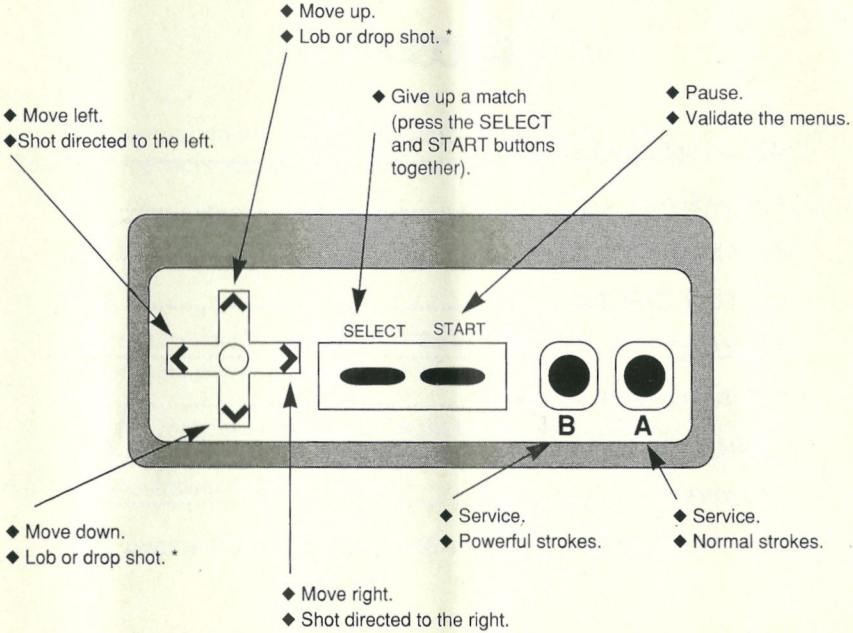
T

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALMAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Game design and development by NMS Software Ltd.
Jimmy Connors Tennis is publishing by
UBI SOFT © UBI SOFT 1993

ENGLISH



* Depending on your player's position on the court.

ENGLISH

CONTENTS

JIMMY CONNORS ..... P 3

THE MENUS ..... P 4

GAME CONTROLS ..... P 6

HITTING THE BALL ..... P 6

PRACTICE ..... P 9

TOURNAMENT SEASON ..... P 10

TENNIS RULES ..... P 14

CREDITS ..... P 17

JIMMY CONNORS

ENGLISH

Few athletes have had as incredible an impact on their sport as Jimmy Connors! The facts speak for themselves:

- Jimmy Connors was ranked **Number 1 for 159 weeks**, the longest uninterrupted hold on the Number 1 spot in the history of men's tennis!

- Jimmy Connors holds a record **109 singles titles**, more than any other male player in tennis history!

- Jimmy Connors has captured **eight Grand Slam Championships**, including five U.S Open Championships, two Wimbledon titles and the Australian Open!

Jimmy CONNORS: the GREATEST tennis champion ever!

THE MENUS

Generally, to choose an option within a menu, press the **UP** or **DOWN** buttons on the control pad. The **START** button, or the **A** and **B** buttons are used to confirm the selected options. The next menu is then displayed.

Music on / Music off

If you choose the **MUSIC ON** option, music and sound effects will be activated during the game. If you select the **MUSIC OFF** option, only the sound effects will be activated.

Select number of players

- You are playing alone: **1 PLAYER Mode**.
- You are playing with a friend: **2 PLAYERS Mode**.

Select the play mode

- **PLAY:** This option allows you to play in the tournaments.

- **PRACTICE:** This option allows you to practice alone or with another player.
- **RESUME:** This option allows you to enter your password and resume a previous tournament.

ENGLISH

Identify your player

When the alphabet screen is displayed, you can enter a name (8 characters maximum). To enter the name, move the racket to choose the letter and press the **A** or **B** buttons. The selected letter will be displayed at the bottom of the screen.

Select the other letters the same way, then press on the **START** button to confirm. If you press directly the **START** button when this screen is displayed, you will be Jimmy CONNORS in the game.

Note:

If you make a mistake, move the racket on the "<" symbol and press the **A** or **B** buttons, then select another letter.

GAME CONTROLS

SERVICE

Press the **A** or **B** buttons to serve.

Note:

You can control the direction of your service by using the **UP**, **DOWN**, **LEFT** or **RIGHT** buttons.

HITTING THE BALL

POWERFUL STROKE:
POWERFUL STROKE IS PLAYED WITH THE **B BUTTON**.

NORMAL STROKE:
NORMAL STROKE IS PLAYED WITH THE **A BUTTON**.

When your player is correctly positioned to hit the ball, press one of the stroke buttons (A or B). The player will stop running and get ready for the stroke. Release the button to hit the ball.

Use the LEFT and RIGHT buttons on the control pad to control the ball's direction.

When you prepare your stroke, press the LEFT or RIGHT buttons on the control pad as long as you can to slice the ball in the corresponding direction.

Note:
The stroke angle depends on the length of time the control pad button was pressed.

The ball speed depends on the time you pressed the stroke button. The longer you press the button, the harder the ball will be hit. The ball's depth is controlled with the UP and DOWN buttons of the control pad. They work like the left and right buttons. When you press the UP or DOWN button, the ball will be correspondingly short or long.

Pause

Press the **START** button to pause the game. If you are playing, the match is suspended. To resume play, press any button.

Giving up a match

In **PLAY** (tournament) mode, press the **SELECT** and **START** buttons together. Press the **B** button to confirm. You will be disqualified from the tournament and return to the starting screen (Jimmy CONNORS picture).

In **PRACTICE** mode, press the **SELECT** and **START** buttons together to return to the previous menu (Beginner, Intermediate, Smashes, Advanced, Exit). If you want to restart from the beginning of the game, select the **EXIT** option.

PRACTICE

Use this mode to practice your tennis skills and test your friend's strokes.

After selecting the **PRACTICE** mode, choose the number of balls you want to use during your training session: 100, 200 or 300 balls (1 or 2 players mode). The number of balls remaining is displayed on the board, on the left of the court.

If you play alone, a machine will send the balls. You can choose the area where you want to practice on the court. Before you play, you just have to choose the practice level (Beginner, Intermediate, Advanced or Overheads). The difficulty level affects the speed and direction of the ball.

Example:

In Beginner mode, the balls are always directed towards the player, no matter where he stands on the court.

In 2 players mode, each player serves successively once through the practice session. When the 100, 200 or 300 balls have been played, the practice session ends.

TOURNAMENT SEASON (PLAY)

You will play against your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ (1 player mode) or a friend (2 players mode). You will play against your opponent in the finals of the greatest tournaments. You will earn money for each victory. The winner is the richest player.

Note:
The amount of money earned for each victory depends on the match's difficulty level .

Example:
The amount of money earned for winning a match in three sets against an advanced player during a world class tournament will be much higher than for a match won in one set against a beginner in a minor tournament.

After selecting the PLAY mode, choose the number of winning sets:

- **3 sets:**
  The first player to win 3 sets wins the match. 5 sets may be played.
- **2 sets:**
  The first player to win 2 sets wins the match. 3 sets may be played.
- **1 set:**
  The first player to win the set wins the match.

After this, select your opponent's level (in 1 player mode):

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

Next, enter your player's name (1 or 2 players mode).

Before you play a tournament, an arrow shows you where it is taking place on a world map. The names of the city and the tournament are displayed at the bottom of the screen.

The amounts listed in the following table represent the amount of money won when you play 1 set in "Beginner" mode.

The amount of money for each tournament is given in the table below:

COUNTRY	TOWN	TOURNAMENT	COURT	PRIZE
Australia	Melbourne	Australian Open	Grass	30.000
Austria	Vienna	CA Tennis Trophy	Hard	28.000
Belgium	Brussels	Belgian Indoor	Clay	26.000
Canada	Toronto	Skydome World Tennis	Grass	35.000
U.S.A.	New-York	US Open Championship	Hard	34.000
France	Paris	Open de la ville de Paris	Clay	49.000
Germany	Hamburg	BMW German Open	Grass	52.000
Greece	Athens	Athens Grand Prix	Hard	41.000
Italy	Rome	Campional INT'L d'Italia	Grass	48.500
Japan	Tokyo	Open Tennis Championship	Hard	60.000
Netherlands	Hilversum	INT'L Championship	Grass	30.500
N.Zealand	Auckland	B.H. New Zealand Open	Grass	45.000
Spain	Madrid	Madrid Grand Prix	Hard	42.000
Sweden	Stockholm	Stockholm Open	Grass	58.500
USSR	Moscow	Kremlin Cup	Hard	39.000
UK	Wimbledon	All England Championship	Grass	62.500

PASSWORDS

At the end of each tournament (won or lost), a password is displayed on the screen. Write this password down and keep it in a safe place if you want to resume a tournament later on. To enter the password, select the **RESUME** option.

How to enter your password:

Move the racket on the desired letter (or number) and press the A or B buttons. The letter (or number) will be displayed at the bottom of the screen.

Enter the other letters or numbers the same way, and press the **START** button to confirm. If you make a mistake, move the racket on the "<" symbol and press the A or B buttons, then select another letter.

TENNIS RULES

Score

To win a point, you must hit the ball into your opponent's half of the court and your opponent must fail to return the ball in your half of the court. Don't let the ball bounce more than once in your court before you hit it.
A game of tennis is composed of GAMES, SETS, and MATCHES.

Game

A game is scored 15, 30, 40 and game. If you and your opponent are tied at 40, this is called Deuce. At deuce, the first player to win two points in a row wins the game. When you win your first point at deuce, you have an advantage. That means you only have to win one more point to win the game.

Set

The first player to win six games wins the set. If the set is tied at six, you play a tie-break seventh game. In the tie-break game, the first player to reach seven points and lead by two points wins.

Match

A match can consist of 1, 3 or 5 sets.

Service

Player 1 serves first. Each player serves alternate games. You must serve from one side of the centermark (alternating each serve) to your opponent's service court diagonally across from you. For example, if you are standing on the right of the centermark, your serve must land in your opponent's RIGHT court.

You have two chances to serve the ball into your opponent's service court. A serve is good only if it lands in the correct service court. A serve is NOT good if the ball hits the net or lands outside the service court. When you miss your first serve, it is called a fault. If you miss the second serve, it is called a double fault. If you double fault, your opponent gets a point!

If you hit the net on your first serve and the ball falls into your opponent's court, it's called a let, and you get to take the serve over.

THE TENNIS COURT

Alley

The alley is the narrow strip on either side of the singles court. The alley is only used in doubles play. In singles play, a ball that lands in the alley is OUT.

Baseline

Your shots must land inside the baseline. Balls that land outside the baseline are out.

Centermark

You must serve from either side of the centermark.

Right and left service or force court

When serving, your serve must land in the court DIAGONALLY across from the side of the court from which you are serving. For example, if you are standing to the right of the centermark, your serve must land in your opponent's RIGHT court.

Service line

Your serve must land INSIDE the service line, on the correct side of the court. Any serve that lands outside the service line is OUT.

CREDITS

Game design and development by NMS Software Ltd.
Published by UBI SOFT © UBI SOFT 1993

Publishing directors
Gérard Guillemot and Dominique Baes

Game testers and quality control
Serge Hascoet, Fréderic Markus, Frédéric Gaulbaire,
Denis Muffat-Méridol and Florence Gayet

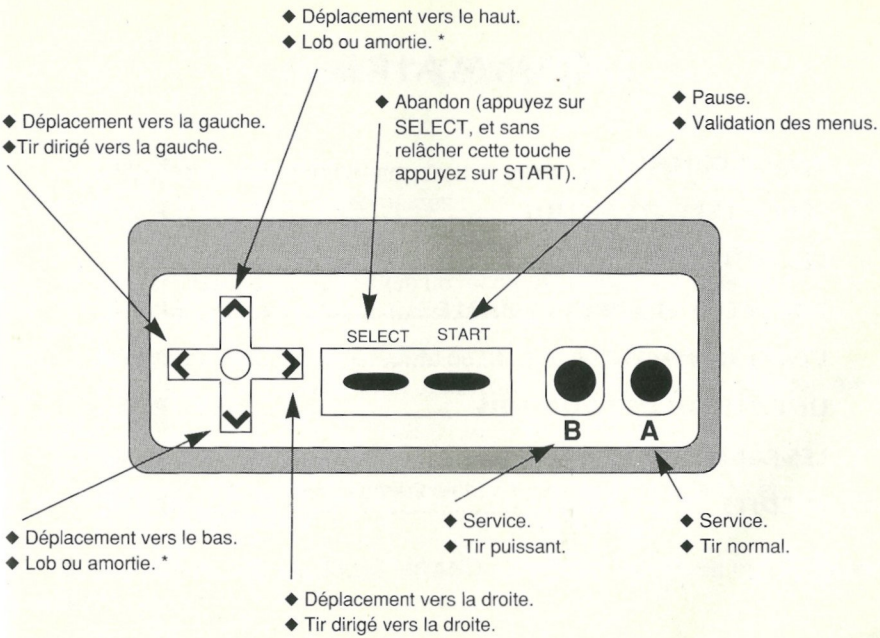
Marketing
Carole Degoulet, Jean-Louis Braz

Manual
Florence Villatte

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.



* Cela dépend de la position de votre joueur sur le court.

FRANCAIS

SOMMAIRE

JIMMY CONNORS ..... P 21
LES DIFFÉRENTS MENUS ..... P 22
LES CONTRÔLES DU JEU ..... P 24
COMMENT FRAPPER LA BALLE ..... P 24
L'ENTRAÎNEMENT ..... P 27
UNE SAISON DE TOURNOIS ..... P 28
LES RÈGLES DU TENNIS ..... P 32
CREDITS ..... P 35

FRANCAIS

JIMMY CONNORS

Peu d'athlètes peuvent se vanter d'avoir autant marqué leur sport que Jimmy Connors. Les faits parlent d'eux-mêmes :

- Jimmy Connors a été classé **Numéro 1 pendant 159 semaines** consécutives, ce qui constitue un record de longévité à la tête du classement mondial des joueurs de tennis.
- Jimmy Connors détient le record du nombre de titres remportés en simple : **109 titres**, plus que tout autre joueur masculin dans l'histoire du tennis !
- Jimmy Connors a remporté **huit championnats du grand chelem**, dont cinq championnats américains, deux titres à Wimbledon et l'Open d'Australie !

Jimmy CONNORS : le PLUS GRAND champion de tennis qui ait jamais existé !

LES DIFFERENTS MENUS

FRANCAIS

En règle générale, pour changer de ligne dans un menu, utilisez les touches **HAUT** et **BAS** de la croix de direction. La touche **START** ou les boutons **A** et **B** vous permettent de valider vos choix, vous passez donc au menu suivant.

Music on / Music off

Si vous sélectionnez **MUSIC ON**, vous aurez à la fois de la musique et des bruitages pendant le jeu. Si vous sélectionnez **MUSIC OFF**, vous n'aurez que les bruitages.

Choisissez le nombre de joueurs

- Vous êtes seul : **mode 1 PLAYER.**
- Vous êtes avec un ami : **mode 2 PLAYERS.**

Choisissez votre mode de jeu

- **PLAY** : ce mode vous permet d'accéder aux tournois.
- **PRACTICE** : ce mode vous permet de vous entraîner seul ou à deux.
- **RESUME** : ce mode vous permet d'entrer votre mot de passe (PASSWORD) et de reprendre un tournoi.

Donnez un nom à votre joueur

Lorsque le menu qui affiche l'alphabet apparaît, vous pouvez entrer un nom de 8 lettres maximum. Pour cela, déplacez la raquette sur la lettre que vous souhaitez sélectionner et appuyez sur les boutons A ou B. La lettre s'affichera en bas de l'écran.

Renouvelez l'opération pour compléter le nom que vous voulez inscrire, puis appuyez sur **START** pour valider. Si vous validez (START) dès l'apparition du menu, vous serez Jimmy CONNORS.

Remarque :

Si vous faites une erreur, déplacez la raquette sur le symbole " < " et appuyez sur les boutons A ou B. Selectionnez alors la lettre correcte.

LES CONTROLES DU JEU

LE SERVICE

Pour servir, appuyez sur les boutons **A** ou **B**.

FRANCAIS

Note :

Vous pouvez contrôler la direction de votre service en utilisant les touches HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE.

COMMENT FRAPPER LA BALLE

COUP PUISSANT :

APPUYEZ SUR LE **BOUTON B** POUR OBTENIR UN TIR PUISSANT.

COUP NORMAL :

APPUYEZ SUR **LE BONTON A** POUR OBTENIR UN TIR NORMAL.

Lorsque le joueur est correctement placé pour frapper la balle, appuyez sur l'un des boutons (A ou B selon votre choix initial). Le joueur s'arrête alors de courir et prépare son coup. Relâchez le bouton pour frapper la balle.

Pour contrôler l'angle de la balle, utilisez les touches GAUCHE ou DROITE de la croix de direction, lorsque vous préparez votre coup.

L'angle sera plus ou moins grand en fonction du temps pendant lequel vous aurez appuyé sur la croix de direction.

Pour augmenter la vitesse de la balle, maintenez le bouton enfoncé le plus longtemps possible. Les touches HAUT et BAS de la croix de direction influent sur la longueur de la balle.

Même principe que pour le contrôle de l'angle : si vous appuyez sur les touches HAUT ou BAS de la croix de direction tout en gardant le bouton de tir enfoncé, la balle sera courte ou longue.

FRANCAIS

Pause

Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause (l'échange en cours est momentanément arrêté). Pour revenir au match, appuyez sur n'importe quelle touche.

Pour quitter une partie

En mode **PLAY** (tournoi), appuyez sur la touche **SELECT** et sans relâcher cette touche, appuyez sur **START**. Pour confirmer, appuyez sur le bouton **B**. Vous êtes alors éliminé de ce tournoi et vous revenez au début du jeu (image de Jimmy Connors).

En mode **PRACTICE**, appuyez sur la touche **SELECT** et sans relâcher cette touche, appuyez sur **START**. Vous revenez au dernier menu (Beginner, Intermediate, Overheads, Advanced, Exit). Si vous souhaitez revenir au début du jeu, sélectionnez **EXIT**.

L'ENTRAINEMENT (PRACTICE)

Après avoir sélectionné le mode **PRACTICE**, choisissez le nombre de balles nécessaires à votre entraînement: 100, 200 ou 300 balles (mode 1 ou 2 joueurs). Le nombre de balles restant à jouer est affiché sur le tableau au fond du terrain à gauche.

Si vous jouez seul, un lanceur de balles vous envoie les balles. Vous choisirez ensuite l'endroit où vous voulez vous entraîner. Avant de jouer, il ne vous reste plus qu'à sélectionner le niveau d'entraînement (Beginner, Intermediate, Advanced ou Smashes). En fonction du niveau choisi, les balles envoyées par le lanceur de balles seront plus ou moins difficiles à rattraper.

Exemple :
Au niveau Beginner, les balles sont envoyées vers le joueur quelque soit sa position sur le terrain.

Si vous jouez à deux, l'entraînement se déroulera de la façon suivante: les joueurs serviront à tour de rôle (un service chacun). L'entraînement prendra fin lorsque les 100, 200 ou 300 balles auront été jouées.

UNE SAISON DE TOURNOIS (PLAY)

FRANCAIS

Il s'agit d'un duel contre la console NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ en mode 1 joueur ou d'un duel contre un autre joueur en mode 2 joueurs). Vous affrontez votre adversaire lors de la finale de tous les grands tournois mondiaux.

Votre but est de gagner. Chaque victoire vous rapporte de l'argent. Le vainqueur final est celui qui a gagné le plus d'argent.

Remarque :

La somme d'argent accordée au vainqueur pour chaque victoire est proportionnelle à la difficulté.

Exemple :

La somme gagnée lors d'un match en 3 manches gagnantes contre un adversaire confirmé (Advanced) au cours d'un grand tournoi est évidemment plus élevée que lors d'un match en 1 manche gagnante, contre un adversaire débutant (Beginner) au cours d'un tournoi de moindre importance.

Après avoir sélectionné le mode PLAY, sélectionnez le nombre de manches gagnantes :

- **3 manches (3 sets) :**
  Le match est terminé lorsque l'un des adversaires a gagné 3 manches. Il peut y avoir 5 manches de jouées.
- **2 manches (2 sets) :**
  Le match est terminé lorsque l'un des adversaires a gagné 2 manches. Il peut y avoir 3 manches de jouées.
- **1 manche (1 set) :**
  Le match est gagné lorsqu'un joueur gagne le premier set.

En mode 1 joueur, choisissez le niveau de votre adversaire :

- Beginner (débutant)
- Intermediate (moyen)
- Advanced (confirmé)

Puis entrez le nom de votre joueur (mode 1 ou 2 joueurs). Avant de commencer un tournoi, celui-ci vous est présenté. Une flèche vous indique où il se déroule. La ville et le nom du tournoi sont inscrits en bas de l'écran.

VALEUR DE CHAQUE TOURNOI :

PAYS	VILLE	TOURNOI	COURT	PRIX
Australie	Melbourne	Open d'Australie	Gazon	30.000
Autriche	Vienne	CA Trophé de tennis	Surface rapide	28.000
Belgique	Bruxelles	Championnat	Terre battue	26.000
Canada	Toronto	Skydome World Tennis	Gazon	35.000
U.S.A.	New-York	US Open	Surface rapide	34.000
France	Paris	Open de la Ville de Paris	Terre Battue	49.000
Allemagne	Hambourg	BMW Open d'Allemagne	Gazon	52.000
Grèce	Athènes	Grand Prix d'Athènes	Surface rapide	41.000
Italie	Rome	Championnat international	Gazon	48.500
Japon	Tokyo	Open de tennis	Surface rapide	60.000
Pays Bas	Hilversum	Championnat international	Gazon	30.500
N.Zélande	Auckland	B.H. Open	Gazon	45.000
Espagne	Madrid	Grand Prix Ville de Madrid	Surface rapide	42.000
Suède	Stockholm	Open de Stockholm	Gazon	58.500
Russie	Moscou	Coupe du Kremlin	Surface rapide	39.000
Angleterre	Wimbledon	Championnat d'Angleterre	Gazon	62.500

* Les montants indiqués représentent la somme gagnée lorsque vous jouez en mode débutant "Beginner" et en un set.

LES MOTS DE PASSE

A la fin de chaque tournoi (gagné ou perdu) un mot de passe vous est donné. Ecrivez-le sur une feuille que vous conserverez précieusement si vous voulez recommencer plus tard un tournoi à ce moment précis de la saison.

Pour entrer le mot de passe, sélectionnez **RESUME**.

Pour entrer votre mot de passe : déplacez la raquette sur la lettre (ou le chiffre) que vous voulez sélectionner et appuyez sur les boutons A ou B. La lettre (ou le chiffre) s'affichera en bas de l'écran.

Renouvelez l'opération pour compléter le nom que vous voulez inscrire puis appuyez sur **START** pour le valider. Si vous faites une erreur, déplacez la raquette sur le symbole " **<** " et appuyez sur les boutons A ou B. Sélectionnez alors la lettre correcte.

LES REGLES DU TENNIS

FRANCAIS

Score

Pour gagner un point, vous devez renvoyer la balle dans la moitié du court occupée par votre adversaire. Si celui-ci ne parvient pas à relancer la balle dans votre camp, vous gagnez le point. Vous devez impérativement renvoyer la balle après le premier rebond. Un match de tennis est composé de jeux et de manches.

Jeu

Les points attribués pendant le jeu sont dans l'ordre 15, 30, 40 et jeu Si vous êtes à égalité à 40 partout, on dit "égalité". Dans ce cas, le premier joueur qui a deux points d'avance gagne le jeu. Si vous gagnez le premier point, vous avez l'avantage, car il ne vous reste plus qu'un point à marquer pour remporter le jeu.

Manche

Le premier joueur qui remporte 6 jeux remporte la manche. Si les joueurs sont à égalité à 6 jeux partout, ils terminent par le jeu décisif, où le gagnant doit avoir marqué au moins 7 points et avoir deux points d'avance sur son adversaire.

Match

Un match peut être composé de 1, 3 ou 5 manches.

Service

Le joueur 1 sert en premier. Chaque joueur sert pendant 1 jeu. Vous devez servir de chaque côté de la ligne médiane, en alternance, dans le camp de votre adversaire. Par exemple, si vous servez à droite de la ligne de service, la balle doit atterrir dans le carré de service DROIT de votre adversaire. Vous avez droit à deux essais pour votre service. Un service n'est valable que si la balle retombe dans le carré de service de votre adversaire.

- Si la balle touche le filet ou retombe en dehors du carré de service, elle n'est pas bonne.
- Si vous échouez à votre premier service, vous faites une faute.
- Si vous échouez aussi au second, c'est une double faute. Dans ce cas, votre adversaire remporte le point !
- Si vous touchez le filet lors de votre premier service et que la balle retombe dans le carré de service de l'adversaire, un "filet" (LET) est annoncé, et vous devez servir à nouveau.

Le couloir

Le couloir est la zone située de chaque côté du court. Ce couloir n'est utilisé qu'en double.

La ligne de fond

Vos balles ne doivent pas retomber au-delà de la ligne de fond de court. Sinon, elles sont considérées comme fautes.

La marque centrale

Vous devez servir de chaque côté de la marque centrale.

Le carré de service gauche et droit (AVANT-COURT)

Lorsque vous servez, votre balle doit retomber dans le carré de service DIAGONALEMENT opposé. Par exemple, si vous servez à droite, la balle doit retomber dans le carré de service DROIT de votre adversaire.

CREDITS

Conçu et développé par NMS SOFTWARE.Ltd.
JIMMY CONNORS Tennis est édité par UBI SOFT© UBI SOFT 1993.

Responsables de l'édition
Gérard Guillemot, Dominique Baes

Tests et support technique
Serge Hascoet, Fréderic Markus, Frédéric Gaulbaire
Denis Muffat-Méridol et Florence Gayet

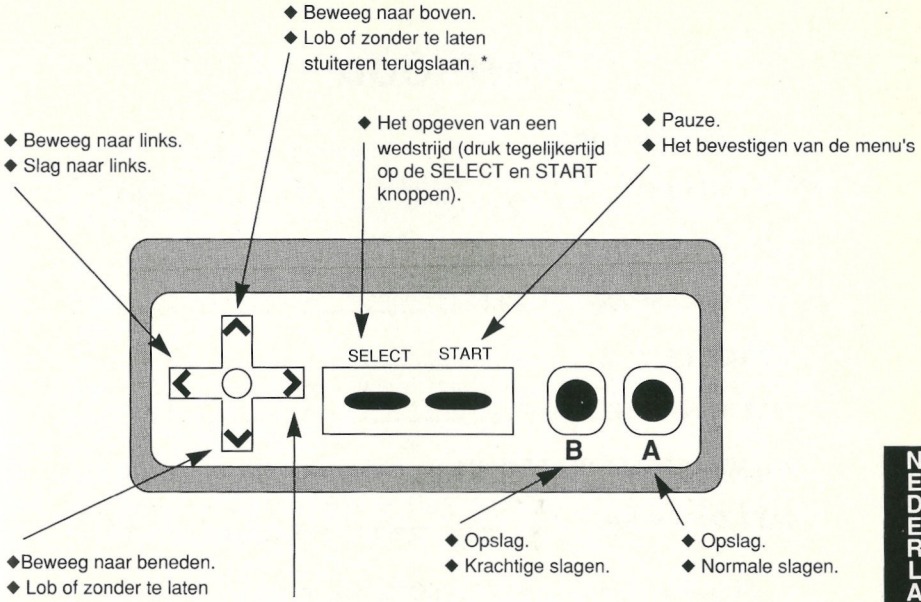
Marketing
Carole Degoulet, Jean-Louis Braz

Réalisation du manuel
Florence Villatte

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.



* Afhankelijk van de positie van jouw speler in het veld.

INHOUD

JIMMY CONNORS 39

DE MENU'S 40

BEDIENING SPEL 42

HET SLAAN VAN DE BAL 42

PRACTICE 45

HET TENNISSEIZOEN 46

DE SPELREGELS BIJ TENNIS 51

MET DANK AAN 54

JIMMY CONNORS

Weinig sportlieden hebben zo ongelofelijk veel invloed op hun sport gehad als Jimmy Connors ! De feiten spreken voor zichzelf :

- Jimmy Connors stond nummer **1 gedurende 159 weken**, de langste onafgebroken Nummer 1 notering in de geschiedenis van het heren-tennis.

- Jimmy Connors heeft een record van **109 enkelspel titels**, meer dan welke mannelijke speler ook in de geschiedenis van het tennis !

- Jimmy Connors heeft meer dan **acht Gram Slam Championships** gewonnen, waaronder vijf U.S. Open Championships, twee Wimbledon titels en de Australian Open !

Jimmy CONNORS : de GROOTSTE tenniskampioen ooit!

DE MENU'S

Over het algemeen gebruik je de **OP** of **NEER** knoppen van het besturingskruis om een optie in het menu te kiezen. De **START** knop of de knoppen **A** en **B** worden gebruikt om de gekozen opties te bevestigen. Daarna wordt het volgende menu afgebeeld.

Muziek aan / Muziek uit

Als je de **MUSIC ON** optie kiest, zullen er tijdens het spel muziek en geluidseffecten zijn. Kies je de **MUSIC OFF** optie, dan zullen er alleen geluidseffecten gactiveerd worden.

Kies het aantal spelers

◆ Je speelt alleen : **1 PLAYER Mode**.

◆ Je speelt met een vriend : **2 PLAYERS Mode.**

Kies de play mode

◆ **PLAY** : Deze optie geeft je de mogelijkheid in de toernooien te spelen.

◆ **PRACTICE** : Deze optie geeft je de mogelijkheid om alleen of met een andere spelers te oefenen.

◆ **RESUME** : Deze optie geeft je de mogelijkheid om een password in te geven en om het vorige toernooi te hervatten.

Identificeer je speler

Wanneer het alfabet scherm verschijnt, kun je een naam ingeven (maximaal 8 tekens). Om een naam in te geven, beweeg je het racket om een letter te kiezen en daarna druk je op knop A of B. De gekozen letter zal onderin het scherm afgebeeld worden.Kies de andere letters op dezelfde manier en daarna druk je op de **START** knop om dit te bevestigen. Als je meteen op de START knop drukt zodra dit scherm verschijnt, zul je tijdens het spel Jimmy CONNORS zijn.

Opmerking :

Als je een fout maakt, beweeg je je racket naar het "<" symbool, vervolgens druk je dan op knop A of B en daarna kun je een andere letter kiezen

BEDIENING SPEL

OPSLAG

Druk op knop **A** of **B** om te serveren.

Opmerking :

Je kunt de richting van je opslag sturen door de **OP**, **NEER**, **LINKS** of **RECHTS** knoppen te gebruiken.

HET SLAAN VAN DE BAL

KRACHTIGE SLAGEN :

KRACHTIGE SLAGEN WORDEN GESPEELD MET **KNOP B**.

NORMALE SLAGEN :

NORMALE SLAGEN WORDEN GESPEELD MET **KNOP A**.

Als jouw speler op de juiste positie staat om de bal te raken, druk je op een van de knoppen om te slaan (A of B). De speler houdt op te rennen en is klaar voor het slaan. Laat de knop los om de bal te raken.
Gebruik de LINKS en RECHTS knoppen van het besturingskruis om de richting van de bal onder controle te houden.
Als je je op het slaan voorbereidt, druk je zo lang je kunt op de LINKS of RECHTS knoppen van het besturingskruis om de bal in de overeenkomstige richting effect te geven.

Opmerking :
De hoek om te slaan hangt af van de tijdsduur dat het besturingskruis ingedrukt was.

De snelheid van de bal hangt af van de tijdsduur dat de knop om te slaan ingedrukt was. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe harder je de bal kunt slaan.

De diepte van de bal wordt bepaald met de OP en NEER knoppen van het besturingskruis. Ze werken zoals de links en rechts knoppen. Als je op de OP en NEER knoppen drukt, zal de bal overeenkomstig kort of lang zijn.

Pauze

Druk op de **START** knop om het spel te onderbreken, de wedstrijd wordt geschorsd. Om het spel te hervatten, kun je op iedere knop drukken.

Het opgeven van een wedstrijd

In de **PLAY** (toernooi) mode, druk je tegelijkertijd op de **SELECT** en **START** knoppen. Druk daarna op knop **B** om dit te bevestigen. Je zult voor het toernooi gediskwalificeerd worden en teruggaan naar het start scherm (afbeelding van Jimmy CONNORS).

In de **PRACTICE** mode, druk je tegelijkertijd op de **SELECT** en **START** knoppen om naar het vorige menu terug te gaan (Beginner, Intermediate, Overheads, Advanced, Exit). Als je vanaf het begin opnieuw wilt beginnen, kies je de **EXIT** optie.

PRACTICE

Kies deze mode om je tennisvaardigheden te oefenen en test de slagen van je vriend.

Nadat de **PRACTICE** mode gekozen is, kies je het aantal ballen dat je gedurende je trainingssessie gebruiken wilt : 100, 200 of 300 ballen (1 of 2 spelers mode). Het aantal ballen dat verbruikt is, zal in het scorebord afgebeeld worden, links van de baan.

Als je alleen speelt, zal een machine de ballen werpen. Je kunt de plaats kiezen waar je op de baan wilt oefenen. Voordat je gaat spelen, hoef je alleen maar het practice level te kiezen (Beginner, Intermediate, Advanced of Smashes). De moeilijksheidsgraad beïnvloedt de snelheid en de richting van de bal.

Voorbeeld :
In de Beginner mode, worden de ballen altijd richting speler geworpen, het maakt niet uit waar hij staat op de baan.

In de 2 spelers mode, serveert iedere speler om de beurt gedurende de oefensessie. Wanneer de 100, 200 of 300 ballen verbruikt zijn, eindigt de oefensessie.

HET TENNISSEIZOEN
(SPELEN)

Je zult tegen je Game Boy spelen (1 speler mode) of tegen een vriend (2 Game Boy units gekoppeld met een Game Link™). Je zult tegen je tegenstander spelen in de finales van de grootste toernooien. Je zult geld verdienen voor iedere overwinning. De winnaar is de rijkste speler.

Opmerking :
Het te verdienen geldbedrag voor iedere wedstrijd hangt af van de moeilijksheidgraad van de wedstrijd.

Voorbeeld :

Het te verdienen geldbedrag voor het winnen van een wedstrijd in drie sets tegen een gevorderde speler tijdens het wereldkampioenschap zal veel hoger zijn dan voor een wedstrijd gewonnen in een set van een speler in een minder belangrijk toernooi.

Nadat je de PLAY mode gekozen hebt, kies je het aantal sets om te winnen :

- **3 sets :**
  De eerste speler die 3 sets wint, wint de wedstrijd.
  Er mogen 5 sets gespeeld worden.

- **2 sets :**
  De eerste speler die 2 sets wint, wint de wedstrijd.
  Er mogen 3 sets gespeeld worden.

- **1 set :**
  De eerste speler die een set wint, wint de wedstrijd.

Na dit alles, kies je het niveau van de tegenstander.

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

Voordat je een toernooi speelt, geeft een pijl aan waar het toernooi plaatsvindt. De namen van de stad en het toernooi worden onder in het scherm afgebeeld.

De bedragen afgebeeld in de volgende tabel geven het te winnen geldbedrag aan als je 1 set speelt in de "Beginner" mode.

Het te winnen geldbedrag voor ieder toernooi wordt in de tabel hieronder gegeven :

LAND	STAD	TOERNOOI	BAAN	PRIJS
Australië	Melbourne	Australian Open	Gras	30.000
Oostenrijk	Wenen	CA Tennis Trophy	Hard	28.000
België	Brussel	Belgian Indoor	Klei	26.000
Canada	Toronto	Skydome World Tennis	Gras	35.000
U.S.	New-York	US Open Championship	Hard	34.000
Frankrijk	Parijs	Open de la Ville	Klei	49.000
Duitsland	Hamburg	BMW German Open	Gras	52.000
Griekenland	Athene	Athens Grand Prix	Hard	41.000
Italië	Rome	Campional INT'L d'Italia	Gras	48.500
Japan	Tokio	Open Tennis Championship	Hard	60.000
Nederland	Hilversum	INT'L Championship	Gras	30.500
N.Zeeland	Auckland	B.H. New Zealand Open	Gras	45.000
Spanje	Madrid	Madrid Grand Open	Hard	42.000
Zweden	Stockholm	Stockholm Open	Gras	58.500
Rusland	Moskou	Moskou Cup Kremlin	Hard	39.000
UK	Wimbledon	All England Championship	Gras	62.500

PASSWORDS

Aan het einde van ieder toernooi (gewonnen of verloren), wordt er een password in het scherm afgebeeld. Schrijf dit password op en bewaar het op een veilige plaats voor als je later nog eens het toernooi wilt hervatten. Om een password in te geven, kies je de **RESUME** optie.

Hoe moet je een password ingeven :

Beweeg het racket naar de gewenste letter (of cijfer) en druk op knop A of B. De letter (of het cijfer) zal afgebeeld worden onder in het scherm.

Geef de andere letters op dezelfde manier in en druk daarna op de **START** knop om te bevestigen. Als je een fout maakt, ga je met het racket naar het "<" symbool en vervolgens druk je op knop A of B, daarna kun je een andere letter kiezen.

DE SPELREGELS BIJ TENNIS

Score

Om een punt te winnen, moet je de bal in de baanhelft van je tegenstander slaan en je tegenstander moet er niet in slagen de bal terug te spelen naar jouw baanhelft. Laat de bal niet meer dan een keer op jouw baan stuiteren voordat je 'm raakt. Het tennisspel is opgebouwd uit GAMES, SETS en MATCHES.

Game

Een game wordt gescoord 15, 30, 40 en game. Als jij en je tegenstander gelijk bij 40 eindigen, wordt dit Deuce genoemd. Bij Deuce, wint de eerste speler die er in slaagt twee punten achtereen te scoren in de game. Als je je eerste punt bij deuce wint, heb je een voordeel. Dat betekent dat je slechts een punt meer moet winnen om de game te winnen.

Set

De eerste speler die zes games wint, wint de set. Als de set gelijk eindigt bij zes, speel je een tie-break zevende game. In de tie-break game, is de eerste speler die zeven punten behaald en voorstaat met twee punten de winnaar.

Match

Een match kan bestaan uit 1, 3 of 5 sets.

Serveren

Ledere speler serveert om de beurt de games. Je moet vanaf een kant van de centermark serveren (iedere opslag wissselen) naar de service court van je tegenstander schuin tegenover je. Bijvoorbeeld, als je rechts in je centermark staat, moet je opslag in de rechterbaan van het veld van je tegenstander neerkomen...

Je hebt twee kansen om de bal in de service court van je tegenstander te serveren. Een opslag is alleen goed als hij in de juiste service court beland.

- Als je je eerste opslag mist, wordt dit een fault genoemd.
- Als je de tweede opslag mist, wordt dit een double fault genoemd.
- Als je een dubbele fout (double fault) maakt, krijgt de tegenstander er een punt bij !
- Als je tijdens je eerste opslag het net raakt en de bal in het gedeelte van de tegenstander valt, heet dit een let en mag je de opslag een keer overdoen.

Alley

De alley is een smalle strook aan iedere kant van de enkele baan. De alley wordt alleen bij dubbelspel gebruikt. Bij enkelspel is een bal die in de alley neerkomt uit.

Baseline

Jouw slagen moeten binnen de baseline landen. Ballen die buiten de baseline neerkomen, zijn uit.

Centermark

Je moet vanuit beide kanten van de centermark serveren.

Linker of rechter opslag of force court

Als je serveert, moet je opslag landen in de baan DIAGONAAL tegenover de baanhelft van waaruit je serveert. Als je bijvoorbeeld rechts van de centermark staat, moet je opslag landen in de rechterbaan van je tegenstander.

Opslaglijn

Je serve moet BINNEN de opslaglijn neerkomen, aan de juiste zijde van de baan. Iedere opslag die buiten de opslaglijn neerkomt, is UIT.

MET DANK AAN

Ontwerp en ontwikkeling spel door NMS Software Ltd.
Gepubliceerd door UBI SOFT © UBI SOFT 1993

Publishing directors
Gérard Guillemot, Dominique Baes

Spel tests en technische ondersteuning
Serge Hascoet, Fréderic Markus, Frédéric Gaulbaire,
Denis Muffat-Méridol en Florence Gayet

Marketing
Carole Degoulet, Jean-Louis Braz

Handleiding
Florence Villatte

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

30928

Distribué par
Guillemot Int. Software
BP 2
56200 La Gacilly
France

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

Printed in Japan
Imprimé au Japon